The World Is Not Enough

Manual do Espião 007

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

- Armas
- Mapas
- Inimigos
- Multiplayer
- Comandos
- Dicas (PSX / N64)
- PSX vs N64
- As versões para PS2 e PC

E mais 12 páginas de Detonado (modo Secret Agent) na SuperGamePower!

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA *SUPERGAMEPOWER* Nº 83. NÃO POPODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE.

Introdução

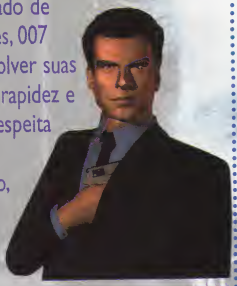
007 ESTÁ DE VOLTA PARA SALVAR O MUNDO E FATURAR ALGUMAS GATAS

James Bond está de volta em *007 The World Is Not Enough* para mais uma aventura cheia de perigos. A história começa com o desaparecimento de um espião da agência de Bond, a MI-6, assassinado enquanto transportava documentos secretos do Departamento de Energia Atômica russo. Roubados, esses documentos foram acidentalmente parar nas mãos de um velho amigo de M, Sir Robert King, que os comprou pensando que trariam informações úteis sobre os terroristas que atacaram suas linhas de petróleo no Kazaquistão. Coincidências à parte, um banqueiro suíço chamado LaChaise aparece de repente e oferece ao MI-6 a devolução do dinheiro de Sir Robert King. Caberá a James Bond a tarefa de encontrar tal banqueiro para, além de reaver o dinheiro, descobrir quem matou o agente que carregava os documentos. Só que tem mais um detalhe: no meio da trama, terroristas invadem a base do MI-6, tomam M como refém e ainda ameaçam causar um desastre nuclear em alguma parte do planeta. Para sobreviver a tudo isso, 007 contará com a ajuda de R (substituto de Q), que dará a ele informações sobre as armas, os aparatos e as situações que lhe esperam em cada uma das 14 missões. O desenrolar do jogo segue a história do filme, e isso facilitará muito as coisas para quem assistiu à última aventura do maior espião de todos os tempos!

Sumário

Personagens.....3
Comandos do jogo 4
Dicas de comandos.....5
Mission Briefing.....6
Armas e acessórios 7
Modo Multiplayer.....10
Tipos de jogo e modos do Multiplayer ..11
Personalizando jogadores e times 13
Fases do Multiplayer.....14
Mapas secretos das missões.....19
Dicas N64 25
Gameshark N64 26
PSX vs Nintendo 64 27
Dicas PSX.....29
Gameshark PSX.....30
As versões para PS 2 e PC 31

James Bond – o espião mais famoso do mundo trabalha para a agência MI-6, na Inglaterra, e conta com muitas armas e aparatos secretos e engenhosos criados especialmente para ele. Sempre rodeado de belas mulheres, 007 consegue resolver suas missões com rapidez e eficiência, e respeita os inocentes acima de tudo, evitando feri-los em suas missões.



M – cabeça da MI-6, M é uma mulher de muita energia e astúcia. Apesar de estar com idade avançada, essa personagem ainda terá muito tempo de atividade pela frente, pois é a única que sabe todos os segredos do mundo da espionagem. Nesse jogo, ela é raptada pelos vilões e, mesmo assim, consegue entrar em contato com a MI-6 e seus agentes.

Elektra King – filha de Sir Robert King, Elektra certa vez foi raptada, e seu pai pediu ajuda à amiga M. Só que a agência MI-6 achou melhor não pagar o resgate e tentar ganhar tempo para recuperar a refém. Isso enfureceu Elektra, que acabou se apaixonando pelo seqüestrador e fugindo sozinha. Depois ela matou o próprio pai. Na verdade, é a verdadeira vilã da história.

Renard – esse homem frio e agressivo assassinou um dos agentes companheiros de James Bond. Naquela época, Renard levou um tiro na cabeça, mas sobreviveu. Agora, mesmo à beira da morte, não sente dor alguma e está com Elektra tentando causar mais problemas à agência MI-6. É o terrorista por trás das ações diabólicas da trama.

Comandos do Jogo

R: mirar com precisão e usar zoom

C←: andar de lado

C↑: pular e aumentar zoom

C→: andar de lado

C↓: agachar, levantar e diminuir zoom

A: selecionar próxima arma

B: executar ações e recarregar arma

Analógico: andar e virar

Direcional: olhar para cima e para baixo

Z: atirar e usar acessórios

L2: andar lateralmente

L1: andar devagar

R2: andar lateralmente

R1: regular a mira

△: usar item

○: botão de ação

X: atirar

Direcional: andar e virar

□: inventório

Dicas de Comandos

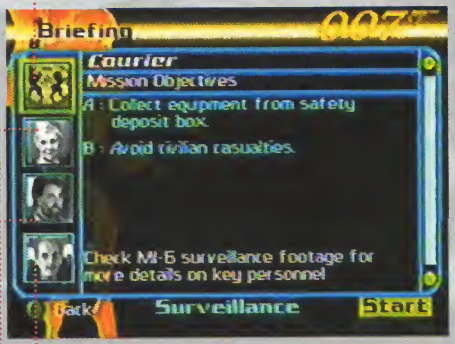
- Para selecionar rapidamente a arma anterior, sem ter de passar por todas as outras, segure A e aperte Z.
- Enquanto você estiver mirando com R, aperte C↑ e C↓ para usar o zoom das armas que têm esse recurso.
- Para habilitar seus acessórios rapidamente, sem entrar na tela de Pause, segure A e aperte B.
- Com uma arma equipada, segure o botão B e aperte Z. Assim você alterna entre as funções principal e secundária (como silenciador, tiros automáticos ou acumulados) da mesma.
- Para ativar rapidamente o Raio-X ou a visão noturna (dependendo da missão), basta apertar A + B.
- Ao avistar uma Body Armor, não se desespere para pegá-la, levando tiros dos inimigos. Esse item adiciona energia à que você já tem, mas não o deixa mais resistente. Por isso, limpe a área antes.
- Apesar de útil para os iniciantes, a mira automática (disponível apenas nos modos Agent e Secret Agent) às vezes atrapalha. Isso porque ela força você a mirar nos inimigos que estão atrás de paredes, enquanto outros que estão expostos ficam fora de sua linha de tiro. Desligue essa opção logo que se acostumar com os controles.
- Quando estiver usando uma arma Sniper e precisar de alguns segundos para ajustar a mira, fique agachado. Assim você evita boa parte dos tiros dos inimigos.
- Nas fases em que tiver de passar despercebido, os inimigos só enxergarão você na primeira vez caso esteja se movimentando! Assim, se alguém o ouvir de longe e olhar em sua direção, fique imóvel até o cara desistir.
- Se for preciso escoltar alguém durante uma missão, não fique acompanhando essa pessoa. Saia na frente e mate antecipadamente todos os inimigos daquela parte.

Mission Briefing

Essa tela traz todas as informações importantes sobre a missão seguinte. Estude-a bem para não ter muitas surpresas no meio do caminho e, assim, sobreviver às partes difíceis do jogo! Depois de ler todas as dicas e detalhes atentamente, aperte Start para iniciar a ação:

Listagem dos objetivos da missão. Todos devem ser completados! Não adianta chegar ao final de uma fase sem que sequer um deles tenha sido satisfeito

Traz um resumo detalhado da missão, com comentários de M



Informações sobre o local em que a missão será executada

Reúne detalhes sobre o equipamento especial e os acessórios que serão úteis durante a missão

Obs: *se você escolher o modo Agent (o mais fácil), algumas missões poderão conter menos objetivos do que no Detonado da* ***SGP****. Lá estão destrinchados todos os objetivos dos modos completos do jogo.*

Relógio Motorola
Tem quatro funções:
Stunner – joga um raio que imobiliza temporariamente o inimigo;
Dart – arremessa dardos tranqüilizantes;
Laser – corta ou perfura diversos materiais e objetos;
Grapple – lança uma corda com gancho em locais próprios.

PISTOLAS PADRÃO:

Wolfram P2K
Wolfram P2K
Capacidade: 16 balas (9mm)
Dano: baixo
Alcance: médio
É a arma padrão de James Bond. Tem alta capacidade de armazenamento, é semi-automática e suporta um silenciador.

Raptor Magnum
Capacidade: 8 balas (.44 Mag)
Dano: alto
Alcance: baixo
É uma arma bem forte. Apesar do alcance teoricamente baixo, pode ser muito precisa nas mãos de um profissional.

Mustang .44
Capacidade: 5 balas (.44 Mag)
Dano: alto
Alcance: médio
Assim como a Raptor, é uma arma muito forte. Infelizmente, sua baixa capacidade de armazenamento obriga o jogador a atirar sabiamente e a recarregar sempre. Mas seu zoom a torna uma arma letal. A Mustang foi eleita a melhor pelo pessoal da **SGP**!

AUTOMÁTICAS PADRÃO:

Meyer TMP
Capacidade: 25 balas (9 mm)
Dano: baixo
Alcance: médio
Essa submetralhadora tem alta capacidade de armazenamento, o que a torna ideal para confrontos com vários inimigos. O dano que ela causa, porém, deixa um pouco a desejar.

Deutsche M45
Capacidade: 25 balas (.45 ACP)
Dano: médio
Alcance: médio
Versão melhorada da M9 (de *GoldenEye*), essa metralhadora atira meio lentamente, mas produz um ótimo impacto nos inimigos, derrubando-os rapidamente.

Ingalls Type 20
Capacidade: 30 balas (.45 ACP)
Dano: médio
Alcance: médio
É uma metralhadora razoável, com velocidade e poder muito bons.
A maior vantagem é que ela suporta um silenciador.

Armas e Acessórios

Soviet KA-57
Capacidade: 30 balas (7,62 mm)
Dano: alto
Alcance: alto
É uma arma mortal, com ótimo alcance e poder. Mas, como não tem muita precisão e atira bem depressa, a munição acaba rapidamente!

Meyer Bullpup
Capacidade: 30 balas (5,6 mm)
Dano: alto
Alcance: alto
Essa arma é excepcional e muito rara durante o jogo. É uma mistura de Sniper (arma de longa distância) com metralhadora, e seus tiros são muito precisos e mortais.

EXPLOSIVA PADRÃO:

GL 40
Capacidade: uma granada (40 mm)
Dano: extremo
Alcance: alto
A GL 40 é uma arma que lança granadas a uma grande distância e pode fazê-las explodir no impacto ou com um atraso de 5 segundos.

ARMAS ADICIONAIS
(encontradas com os inimigos):

MB POW90
Capacidade: 50 balas (5,7 mm)
Dano: médio
Alcance: alto
Automática muito poderosa, tem alta capacidade de armazenamento e longo alcance, além do recurso de zoom. Sua precisão surpreende, mas é muito lenta para recarregar.

Mustang MAR-4
Capacidade: 30 balas (5,56 mm)
Dano: alto
Alcance: alto
Rifle de poder muito alto, capaz de derrubar oponentes rapidamente. Só que seu zoom é um pouco limitado.

Mustang MAR-4GL
Capacidade: uma granada (40 mm)
Dano: extremo
Alcance: alto
Essa arma é uma combinação de rifle com lança-granadas. E seus tiros são automáticos!

RL-22
Capacidade: 1 míssil
Dano: extremo
Alcance: extremo
Lança-mísseis muito usado pelos inimigos, cujo tiro é preciso e letal. Como carrega apenas uma munição, fica inutilizado depois do disparo.

AT 420 Sentinel
Capacidade: 4 mísseis
Dano: extremo
Alcance: extremo
Esse é o lança-mísseis mais poderoso do jogo. O AT 420 Sentinel pode lançar um míssil de cada vez, teleguiado por uma mira laser com recurso de zoom, mas sua

função mais forte é a de tiros automáticos. Ou seja, vários mísseis disparados ao mesmo tempo. Derruba até helicóptero!

Sticky Grenade

Granada usada manualmente. Quando lançada, gruda em qualquer superfície e, depois de alguns segundos, detona uma área gigantesca à sua volta. Use-a e saia correndo imediatamente!

Stun Grenade

Quando explode, essa granada libera luz e som fortes, derrubando e desorientando por aproximadamente 10 segundos todos os inimigos à sua volta, num raio de 10 metros.

Frag Grenade

Granada padrão, não é tão poderosa quanto a Sticky. Mesmo assim, é necessário tomar uma boa distância da explosão.

Seamaster Speargun

Capacidade: 2 arpões
Dano: alto
Alcance: curto
A Seamaster Speragun pode atirar um ou dois arpões por vez. É a arma mais estranha do jogo, com taxa de tiro lenta.

Delta 900 Mag

Capacidade: 5 flechas
Dano: alto
Alcance: médio
Atira flechas com velocidade média e força excepcional. Apesar de não impressionar muito quando usada, é muito eficiente e silenciosa, e ainda tem zoom.

Frinesi Special 12

Capacidade: 8 cartuchos (calibre 12)
Dano: alto
Alcance: curto
Todo jogo precisa de uma calibre 12, e essa é a de *The World Is Not Enough*. Como sempre, use a arma de perto para estraçalhar os inimigos, já que ela é poderosíssima e tem alcance e precisão praticamente nulos.

Suisse SSR 4000

Capacidade: 5 balas (7,62 mm)
Dano: alto
Alcance: extremo
Rifle Sniper incrivelmente preciso, praticamente "à prova de erro". Tem enorme alcance, e sua única desvantagem é a demora para recarregar. Use-o bem escondido.

Deutsche SA90

Capacidade: 20 balas (7,62 mm)
Dano: alto
Alcance: extremo
Rifle Sniper semi-automático. É muito poderoso e preciso, porém não suporta silenciador.

Modo Multiplayer

No modo Multiplayer, até quatro jogadores poderão batalhar ao mesmo tempo nos cenários de *The World Is Not Enough*, usando personagens do filme e armas e itens disponíveis no jogo.

1 - Entre em CHARACTER SETUP para ir ao menu de seleção de personagens *(leia mais informações sobre esse menu na página 13)*

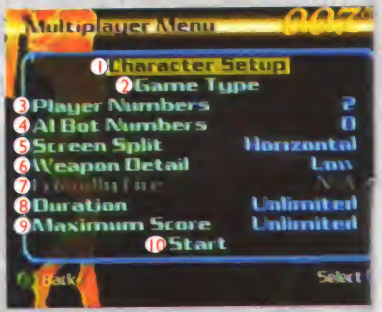
2 - Em GAME TYPE, você poderá selecionar o tipo de jogo

3 - Informe o número de jogadores conectados ao N64 que irão participar da partida

4 - Número de personagens controlados pelo computador que irão participar da ação

5 - É possível jogar com a tela dividida na horizontal ou na vertical (para dois jogadores apenas)

6 - Seleção do nível de detalhe das armas. Quanto mais detalhes, mais lentos ficam os gráficos



7 - Em ON, os jogadores de um mesmo time podem ser feridos pelos companheiros

8 - Selecione o tempo de duração do combate. Em UNLIMITED, não há limite de tempo

9 - Informe o limite de pontos a ser alcançado por um jogador para o término da partida

10 - Escolha START para seguir para a tela de seleção de cenário e iniciar a partida

Arena

Aqui é cada um por si. Vale tudo, e quem fizer mais pontos ganha a partida.

Team Arena

Nesse modo, os jogadores são divididos em dois times. Como em Arena, vence o grupo que tiver mais pontos.

Capture the Flag

Assim como em Team Arena, os jogadores são divididos em dois times. Mas o objetivo é roubar a bandeira da base inimiga e trazê-la para sua base. Isso sem esquecer de proteger sua própria bandeira.

Capture the Briefcase

Esse modo é bem parecido com o Capture the Flag. A diferença é que, em vez da bandeira, você deverá roubar a maleta do inimigo. E, ao levá-la para sua base, você só receberá pontos se a sua maleta também estiver lá.

King of the hill

É cada um por si, como em Arena. Mas você ganhará pontuação extra se conseguir dominar e manter uma área especial do mapa (hill) livre de oponentes.

Team King of the Hill

Os jogadores são divididos em dois times, os quais devem tomar conta da área especial do mapa (hill) sem que os oponentes se aproximem. Vence o time com mais pontos.

Uplink

Os jogadores são divididos em dois times, o vermelho e o azul, e há três pontos (uplinks) espalhados pelo cenário. Quando um jogador toca num uplink, esse ponto se torna da cor dele. Com o passar do tempo, os times vão ganhando pontos correspondentes ao número de uplinks de sua cor.

Tipos de Jogo e Modos do Multiplayer

Last Agent Standing
Cada um por si, mas com uma diferença: os jogadores têm um número limitado de vidas, e o último sobrevivente vence a partida.

Golden Gun
Esse é o modo mais divertido de todos. Pelo cenário ficam espalhadas as três partes da Golden Gun (arma dourada): Golden Pen, Golden Lighter, e Golden Cigarette Case. O jogador deve reunir as três partes para ter a Golden Gun e, com ela, eliminar todos os oponentes da partida.

Os modos de jogo determinam quais as armas que estarão disponíveis para os jogadores:

Standard
Todas as armas estarão disponíveis.

Covert
Apenas as armas específicas para missões secretas estarão disponíveis.

Combat
Só as armas para missões de ataque estarão disponíveis.

Rapid Fire
Apenas as armas que oferecem tiros de alta velocidade estarão disponíveis.

Close Combat
Somente armas de curto alcance estarão disponíveis, assim a ação fica mais intensa.

Sniper Combat
Ao contrário do Close Combat, apenas as armas de longo alcance estarão disponíveis.

Explosive
As armas que produzem explosões são as únicas disponíveis. A partida vira uma adrenalina só!

Exotic
Apenas as armas raras do jogo serão encontradas nesse modo, como o lançador de arpões.

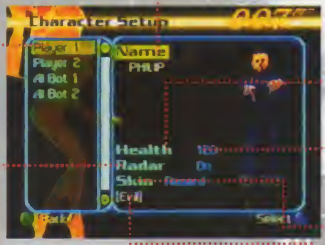
Wild Fire
Só armas totalmente automáticas (metralhadoras) serão utilizadas, e morre-se muito facilmente.

Gadget War
Os jogadores contam apenas com armas silenciosas e acessórios.

Depois de fazer todas as modificações desejadas, aperte B para retornar à tela principal:

Use C↑ e C↓ para selecionar na lista lateral o jogador que você deseja personalizar

Aperte A para ter acesso à caixa de entrada de texto e escrever um nome de sua preferência



Use os direcionais ↑ e ↓ para escolher as opções de personalização, e ← e → para alterá-las

Escolha o nível de energia inicial do personagem

Habilite ou desabilite o radar visível para o personagem em questão

Exibe o tipo de personagem que está selecionado em Skin

Nessa opção é possível alterar a parte visual do personagem, o modelo a ser usado (ex: Bond, Elektra, Bullion etc)

A tela de seleção de times (Team Menu) aparecerá toda vez que você for jogar num modo em equipe. Então use o direcional para escolher o time em que cada jogador participará

As Fases do Multiplayer

Labyrinth

Essa fase a céu aberto é um labirinto de vegetação e muros de tijolos, perfeita para Capture the Flag ou King of the Hill. Há muitos pontos interessantes no mapa, como alguns longos corredores que terminam em becos sem saída repletos de armas. Esses locais são ótimos para você esperar inimigos desavisados! Já a parte central de tijolos abriga dois itens importantíssimos (no modo Standard): uma RL 22, ótima para usar nos corredores, e os óculos de Raio-X, úteis para você observar a aproximação dos oponentes quando estiver escondido em locais pequenos.

Merchant

Baseada na parte do banco do jogo normal (level Courier), essa fase é ideal para combates entre quatro pessoas, devido aos múltiplos andares. Suba as escadas até o quarto decorado para conseguir a Frinesi (calibre 12), o que dará a você uma vantagem nos muitos locais pequenos de Merchant. Dica: fique de olho na tela, pois, devido à diversidade da fase, será fácil saber onde seus oponentes estão. Assim você poderá surpreendê-los nas áreas de escadas e elevadores, que são ótimas para ataques de surpresa com a Sniper.

Istanbul

As ruas largas e os ótimos pontos para Snipers oferecem condições ideais para você jogar em times, em King of the Hill. Tente logo de cara conseguir uma Magnum, pois, além de ser muito forte, essa arma tem um certo zoom, o que é ótimo para as ruas. Dentro dos prédios estão as armas mais fortes e, no cinza de tijolos, há uma Body Armor. Suba as rampas internas para alcançar o telhado e encontrar uma SA90. Aí você estará feito: fique atirando nos oponentes que passarem nas ruas ou, se preferir, jogue umas granadas com a GL40 para acabar com todos!

Field of Fire

Essa fase fica mais divertida com várias pessoas jogando ao mesmo tempo. Trata-se de um grande labirinto cheio de cavernas, como o Labirynth, em que é melhor jogar Combat ou King of the Hill. Para vencer facilmente, é preciso saber usar os itens disponíveis. Perto de uma poça com vapor, há uma Body Armor, e, na base de um morrinho, um AT 420. Pegue-o e suba no morrinho. Do alto, fique observando as entradas e mate com seus mísseis quem se aproximar. Quando tiver uma arma poderosa, vá até a caverna final (a que não tem saída) e espere por mais vítimas. Ou então, se preferir adrenalina, use a Ingalls para sair correndo e matar todos pelos corredores.

Hidden Volcano

Essa excelente fase, cheia de possibilidades, tem duas partes distintas e é muito boa para o modo Combat. A sala de controle superior (a que tem o mapa) funciona como um caminho fácil para ir de uma rampa à outra e também guarda muitas armas e munição. Tome cuidado, porém, pois todo mundo costuma ficar nessa parte! Há ainda uma sala na parte de baixo que é um sonho: ali tem uma Body Armor e uma GL 40. Assim que pegá-las, vá até a parte dos elevadores, espere alguém usá-los e jogue uma granada lá dentro! Os elevadores também podem ser usados para emboscadas: fique de olho no radar e, quando seu oponente estiver na sala de guerra (perto deles), apareça e mate-o rapidamente.

Silo Surprise

Mais ou menos baseado na missão Masquerade, esse é um dos cenários menos inspirados do jogo. O andar inferior tem uma série de corredores e salas interligadas sem criatividade. Já o superior oferece locais para Snipers, sem complicações. A melhor arma do mapa, a MAR-4GL, pode ser encontrada sobre os ventiladores industriais. Corra atrás dos inimigos com ela, já que seus tiros são rápidos e sua capacidade, alta. Outra arma eficiente é a .44, que vai ajudar você

a detonar rapidamente os inimigos nos lugares mais fechados. Ela está sobre a rampa da parte vermelha da fase, que também leva à passarela sobre a sala dos ventiladores (um local longo que aparece em grande parte do mapa). Você poderá ficar ali de Sniper, mas por pouco tempo, pois os inimigos logo o enxergarão.

Frostbite

Essa fase é uma das mais abertas, com apenas alguns túneis debaixo da neve. A melhor estratégia é permanecer na pequena cabana. Embora você precise ficar de olho na rampa do centro do chão, essa cabana está ao lado de um dos locais em que os jogadores aparecem. Pegue uma arma poderosa e mate todos que derem as caras. Se precisar fugir, é só descer o túnel. Há uma Body Armor nas pontes de madeira sobre a parte perto da cabana. Para ficar de Sniper, vá pelos túneis até uma rampa inclinada que dá acesso a um montinho de neve. Dali é possível ver grande parte da fase sem ser pego. Um detalhe: fique de olho nas trincheiras e jogue granadas nelas quando um oponente estiver ali.

Submarine

Essa fase, bem padrão, foi baseada em A Sinking Feeling. Como é repleta de salas pequenas, é melhor usar armas de curto alcance, mas poderosas. Os jogadores mais experientes terão vantagem na hora de desviar rapidamente dos tiros. A melhor posição para ficar é de costas para o mapa, assim você poderá enxergar a janela e o corredor. Ou então se esconda na salinha com chão preto e branco e fique esperando os inimigos com uma arma bem forte. As outras salas podem ser armadilhas mortais se você for preso lá com alguém mais forte. Por isso, procure sempre estar com uma Magnum nas mãos.

Flashpoint

Essa fase, totalmente sem detalhes ou cor, só tem salvação se você pegar a Night Vision na sala do mapa grande. Assim será possível enxergar os inimigos bem de longe. O mapa é bem simples e, se não fosse pelas várias portas, seria ridículo de fácil. Para não perder muita energia, o melhor é evitar os caminhos que exigem que você abra portas. As melhores armas da fase são a MB POW90 e a MAR-4, que têm capacidade de dar vários tiros sem recarregar. Com elas você poderá correr atrás dos oponentes.

MI-6

O mapa é o mesmo da missão King's Ransom, ou seja, do quartel general da agência de Bond. Essa é mais uma fase cheia de corredores confusos e salas pequenas. Além do modo Arena, a MI-6 é ótima para jogar em Combat e Last Agent Standing. Já que há muitas portas pelo caminho, o melhor é rodeá-las. Mas se você é do tipo que prefere ficar escondido, pegue uma Magnum e vá até o final dos quartos iluminados, vermelho ou azul. Só há uma entrada nesses lugares, e você poderá vigiá-las facilmente. Em uma das salas azuis tem uma Frinesi, excelente arma para esse cenário.

Forest

Esse nível tem um pouco de tudo. Os caminhos cruzados na floresta oferecem muito divertimento para caçadas, e as pontes sobre o rio são ótimos alvos de Snipers. Além disso, há excelentes campos para batalhas um contra um. Pegue uma GL 40 nos prédios metálicos e corra subindo as rampas para bombardear quem entrar pela porta lá embaixo. Um bom lugar para se esconder são as colinas que dão no rio. Fique lá e acabe com quem passar abaixo de você. A melhor parte dessa fase está depois do final da ponte, onde você encontra uma Body Armor e um AT 420! Pegue os dois itens e saia à caça: você será protegido pela Body Armor e ainda terá a arma mais poderosa da floresta em suas mãos! Desde o início, defenda a ponte para garantir esses itens importantíssimos e, para completar a vantagem, pegue a Night Vision nos morrinhos perto do rio. Assim

você enxergará quem está escondido atrás das árvores.

Sky Rail

Essa fase é o paraíso dos Snipers. Entre por uma das portas da estação do teleférico (no chão) e suba as rampas até a parte mais alta para conseguir a Body Armor. Então pegue um dos teleféricos e elimine quem estiver passando lá embaixo, tomando cuidado com os telhados. Apesar de ser tentador, é muito perigoso ficar por lá! Isso porque você está exposto aos inimigos e ainda pode cair e perder uma vida! Há muitas armas Sniper disponíveis na fase. A SSR 4000, localizada no prédio vermelho (oposto ao da Body Armor), é a melhor de todas. E atrás das caixas, bem na entrada do prédio com bandeiras vermelhas, há um RL 22. Use-o para eliminar os Snipers dos telhados ou os inimigos que estão nas longas passagens de neve, entre os dois lados do mapa.

Air Raid

Essa fase tem poucos locais para você se mover ou esconder. Por isso, a Frinesi é a arma mais indicada. Quando consegui-la, corra até a cabine e espere: ninguém será rápido o bastante para se aproximar sem ser atingido pelos poderosos tiros da calibre 12. Nunca fique sobre as asas, pois você poderá ser empurrado pelo vento. E caso veja alguém em uma delas, dê uns tiros para que o inimigo seja levado pelo vento. Corra pela ponte de conexão até o avião oposto, pegue a SSR 4000, siga até a escotilha de trás e fique de Sniper na porta de saída, matando muitos e muitos oponentes.

Castle

Esse mapa é bem parecido com o de Silo Surprise: há muitas sacadas para você ficar de plantão como Sniper e várias áreas abertas embaixo. A melhor visão da fase, porém, você consegue da sala de vidro decorado. Dali é possível ver a ação lá embaixo e na passarela. Utilize uma Mustang 44. Na biblioteca, pegue o RL 22 e se esconda no canto, observando as quatro portas. Então atire nos oponentes assim que eles entrarem.

A seguir você pode conferir alguns mapas que M e o pessoal da MI-6 conseguiram para ajudar 007 nas missões mais confusas. Use-os para entender melhor o Detonado e para acabar com os terroristas rapidamente!

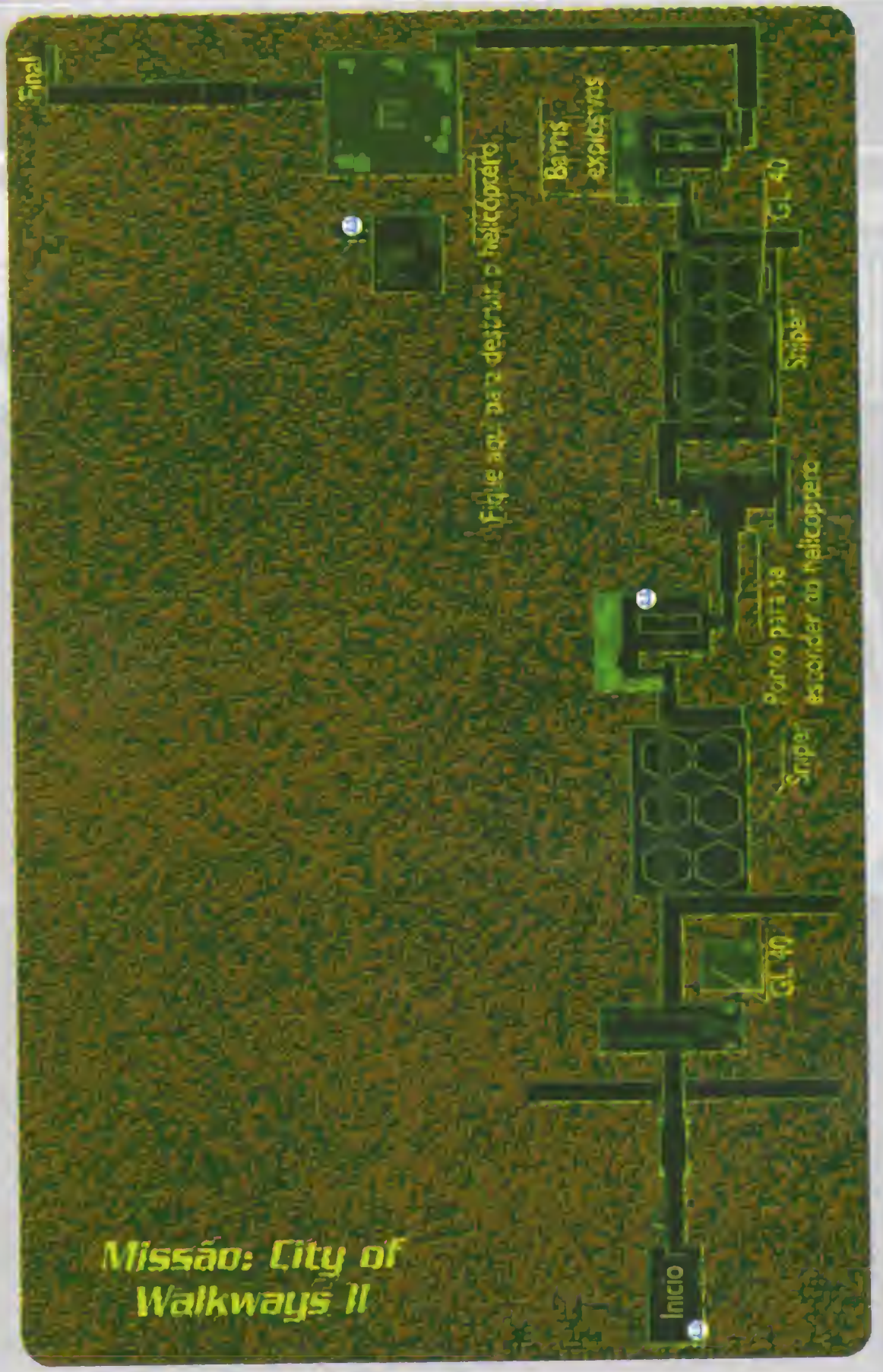
Missão: King's Ransom
(Segunda Parte, O Porão)

Mapas Secretos das Missões

Missão: Midnight Departure

Missão: City of Walkways I

Mapas Secretos das Missões



Missão: City of Walkways II

Missão: A Sinking Feeling

Missão:
Meltdown I e II
Final
Dra. Christmas Jones
Escotilha
Início
Renard
Munição
Sala de controle
Válvula
Ar
Ar
Corpo
Canos
Ar
Ar
Escada
Ar
Ar
Ventilador
Corpo e passagem retangular

Cenário Air Raid: Complete a fase Masquerade em menos de 3 minutos e 15 segundos, na dificuldade Agent.

Cenário Capture the Briefcase: Complete a fase Turncoat em menos de 3 minutos e 20 segundos, na dificuldade Secret Agent.

Cenário Castle: Complete a fase Bubway em menos de 2 minutos e 15 segundos, na dificuldade Agent.

Cenário Forest: Complete a fase Night Watch em menos de 2 minutos e 20 segundos, na dificuldade 00 Agent.

Modo Golden Gun: Complete o jogo na dificuldade 00 Agent para destravar esse modo Multiplayer.

Cenário Sky Rail: Complete a fase Cold Reception em menos de 3 minutos e 15 segundos, na dificuldade Secret Agent.

Modo Team King of the Hill: Complete a fase King's Ransom em menos de 2 minutos e 20 segundos, na dificuldade Agent.

Skins Civis: Complete a fase City of Walkways I em menos de 3 minutos e 35 segundos, na dificuldade Agent. Assim você conseguirá personagens civis para usar no Multiplayer.

Skins clássicas: Complete o jogo na dificuldade Secret Agent para conseguir Bond de smoking, Barão Samedi, Oddjob e Jaws, que poderão ser usados no modo Multiplayer.

Skins modernas: Complete o jogo na dificuldade Agent para conseguir Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones (vestido).

Skins de disfarce: Complete a fase City of Walkways I em menos de 3 minutos e 45 segundos, na dificuldade Secret Agent.

Skins exóticas: Complete a fase Cold Reception em menos de 3 minutos e 25 segundos, na dificuldade 00 Agent.

Skins da marinha: Complete a fase A Sinking Feeling em menos de 2 minutos e 55 segundos, na dificuldade 00 Agent.

Skins de segurança: Complete a fase King's Ransom em menos de 3 minutos e 45 segundos, na dificuldade Secret Agent.

Skins de cientista: Complete a fase Masquerade em menos de 4 minutos e 20 segundos, na dificuldade 00 Agent.

Skins de soldado: Complete a fase Midnight Departure em menos de 3 minutos e 5 segundos, na dificuldade Agent.

Skins de terno: Complete a fase Courier em menos de 2 minutos, na dificuldade Secret Agent.

Armas exóticas no Multiplayer: Complete a fase Thames Chase em menos de 4 minutos e 25 segundos, na dificuldade 00 Agent, para destravar o modo de armas exóticas no Multiplayer.

Armas Gadget no Multiplayer: Complete a fase Fallen Angel em menos de 2 minutos e 45 segundos, na dificuldade Secret Agent, para ter a opção Gadget War no Multiplayer.

Armas Wildfire no Multiplayer: Complete a fase City of Walkways II em menos de 3 minutos e 40 segundos, na dificuldade Agent.

Gameshark N64

Habilitar os códigos (precisa estar ligado)
F10A9240 2400 / F10A6804 1000

Todas as fases.....81102EE6 0021

Courier
Objetivo A completo.....800BFF4B 0011
Objetivo B completo.....800BFF63 0011
Objetivo C completo.....800BFF53 0011
Objetivo D completo.....800BFF73 0011
Objetivo E completo.....800BFF6B 0011

King's Ransom
Objetivo A completo.....800BFFAF 0011
Objetivo B completo.....800BFFB7 0011
Objetivo C completo.....800BFFDE 0011
Objetivo D completo.....800BFF9F 0011
Objetivo E completo.....800BFFBF 0011

Thames Chase
Objetivo A completo.....800BFFF7 0011
Objetivo B completo.....800C0007 0011

Underground Uprising
Objetivo A completo.....800C000F 0011
Objetivo B completo.....800C0017 0011
Objetivo C completo.....800C001F 0011
Objetivo D completo.....800C0027 0011

Cold Reception
Objetivo A completo.....800C004F 0011
Objetivo B completo.....800C0057 0011
Objetivo C completo.....800C005F 0011
Objetivo D completo.....800C0067 0011

Night Watch
Objetivo A completo.....800C008B 0011
Objetivo B completo.....800C0093 0011
Objetivo C completo.....800C009B 0011
Objetivo D completo.....800C00A3 0011
Objetivo E completo.....800C00B3 0011

Midnight Departure
Objetivo A completo.....800C00CB 0011
Objetivo B completo.....800C00D3 0011
Objetivo C completo.....800C00DB 0011
Objetivo D completo.....800C00F3 0011
Objetivo E completo.....800C00FB 0011

Masquerade
Objetivo A completo.....800C001B 0011
Objetivo B completo.....800C002B 0011
Objetivo C completo.....800C0043 0011

City of Walkaways I
Objetivo A completo.....800C0067 0011
Objetivo B completo.....800C006F 0011
Objetivo C completo.....800C0087 0011

City of Walkaways II
Objetivo A completo.....800C00AB 0011
Objetivo B completo.....800C00B3 0011
Objetivo C completo.....800C00C3 0011

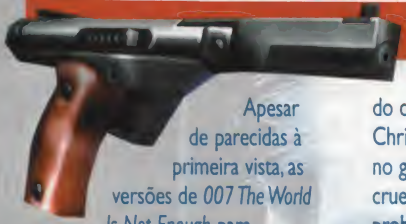
Turncoat
Objetivo A completo.....800C00EB 0011
Objetivo B completo.....800C00FB 0011
Objetivo C completo.....800C0203 0011

Fallen Angel
Objetivo A completo.....800C0223 0011
Objetivo B completo.....800C022B 0011
Objetivo C completo.....800C0232 0011
Objetivo D completo.....800C023B 0011

A Sinking Feeling
Objetivo A Ccompleto.....800C0057 0011
Objetivo B completo.....800C005F 0011
Objetivo C completo.....800C0067 0011
Objetivo D completo.....800C007F 0011

Meltdown
Objetivo A completo.....800C029B 0011
Objetivo B completo.....800C0293 0011
Objetivo C completo.....800C02BB 0011

The World Is Not Enough 007



Apesar de parecidas à primeira vista, as versões de *007 The World Is Not Enough* para Nintendo 64 e para PlayStation têm muitas diferenças. A Eurocom, responsável pelo game do N64, mostrou habilidades de programação e design muito superiores às da Black Ops (softhouse criadora de *The World Is Not Enough* para PSX), deixando a versão 32 bits com cara de amadora. Graças à enorme capacidade de armazenamento da mídia CD-ROM, o jogo da Black Ops possui várias seqüências animadas diretamente tiradas do filme, mas, estranhamente, traz apenas 11 fases, contra as 14 da versão da Eurocom. Além disso, os levels do Nintendo têm maior variedade de inimigos, objetivos e armas, estas com bem mais realismo. Os gráficos de *TWINE* para PSX estão entre os melhores do console, mas a bela Dra. Christmas Jones – que está aceitável no game do Nintendo – foi cruelmente horrorizada. Outro problema da versão 32 bits é que o ótimo modo Multiplayer, cheio de opções para até quatro jogadores se divertirem por horas e horas, simplesmente não existe! Isso mesmo, o PSX só oferece as missões padrão! Para compensar isso tudo, a

Playstation vs Nintendo 64

Black Ops preparou algumas novidades para os usuários do PlayStation. John Cleese, o ator original do filme 007, dublou a voz de Q, que dá dicas ao jogador no início das missões. Na versão para Nintendo, antes das missões você só recebe dicas e instruções por escrito. E MoneyPenny, que sempre dá em cima de Bond, também ganhou voz digitalizada no 32 bits. Outra vantagem do jogo para PSX é que os personagens e alguns detalhes estão melhor definidos, mesmo quando você usa a expansão de memória do N64. O Playstation também oferece alguns itens adicionais, como a jaqueta inflável que Bond usa na neve e o detector de radiação. Há ainda uma fase bem peculiar no game da Black Ops, a Russian Roulette, em que você pára um pouco com a ação e a matança para jogar em um cassino. E isso é obrigatório!!! No geral, a versão da Eurocom sai na frente em alguns aspectos. Mas os fãs do espião não podem deixar de conferir *TWINE* para PSX, principalmente por causa das fases diferentes do jogo.

Opção Change Gun: Segure B e aperte Z para mudar as opções de sua arma. **Obs:** *cada arma faz uma coisa diferente.*

Usar Gadgets: Segure B e aperte A para usar os equipamentos, incluindo a Night Vision.

Cenário Air Raid: Termine o level Masquerade na dificuldade Agent em menos de 3 minutos e 15 segundos.

Cenário Capture the Briefcase: Termine o level Turncoat na dificuldade Secret Agent em menos de 3 minutos e 20 segundos.

Cenário Castle: Termine o level Subway na dificuldade Agent em menos de 2 minutos e 15 segundos.

Cenário Forest: Termine o level Night Watch na dificuldade 00 Agent em menos de 2 minutos e 20 segundos.

Cenário Golden Gun: Termine o jogo na dificuldade 00 Agent. No cenário Golden Gun, você deverá coletar as três partes da arma e matar todos os adversários com ela.

Cenário Sky Rail: Termine o level Cold Reception na dificuldade Secret Agent em menos de 3 minutos e 15 segundos.

Cenário Team King of the Hill: Termine o level King's Ransom na dificuldade Agent em menos de 2 minutos e 20 segundos.

Skins dos civis: Termine o level City of Walkways I na dificuldade Agent em menos de 3 minutos e 35 segundos.

Skins clássicas: Termine o jogo na dificuldade Secret Agent para habilitar Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob e Jaws.

Skins contemporâneas: Termine o jogo em Agent para habilitar Alec Trevlyan, Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Skins Covert: Termine o level City of Walkways I na dificuldade Secret Agent em menos de 3 minutos e 45 segundos.

Skins exóticas: Termine o level Cold Reception na dificuldade 00 Agent em menos de 3 minutos e 25 segundos.

Skins da marinha: Termine o level A Sinking Feeling na dificuldade 00 Agent em menos de 2 minutos e 55 segundos.

Skins dos seguranças: Termine o level King's Ransom na dificuldade Secret Agent em menos de 3 minutos e 45 segundos.

Skins dos cientistas: Termine o level Masquerade na dificuldade 00 Agent em menos de 4 minutos e 20 segundos.

Skins dos soldados: Termine o level Midnight Departure na dificuldade Agent em menos de 3 minutos e 5 segundos.

Skins Suit: Termine o level Curiour na dificuldade Secret Agent em menos de 2 minutos.

Modo Exotic Weapons: Termine o level Thames Chase na dificuldade 00 Agent em menos de 4 minutos e 25 segundos.

Modo Gadget War: Termine o level Fallen Angel na dificuldade Secret Agent em menos de 2 minutos e 45 segundos.

Modo Wildfire: Termine o level City of Walkways II na dificuldade Agent em menos de 3 minutos e 40 segundos.

Gameshark PSX

A versão para PSX tem vários códigos para Gameshark, e muitos deles são melhores do que os de N64.
Mas lembre-se de que você deve usar um Gameshark original, da Interact, versão 3.3. Há muitas outras marcas à venda por aí, mas elas podem não funcionar com todos os códigos:

Invencibilidade
80073A04 0001 / 30073D3A 0001
Todas as armas.....30073D38 0001
Munição infinita.....30073D3D 0001
Power Guns.....30073D3C 0001
Power Goons.....30073D3B 0001
Bond furtivo.....30073D39 0001
Todos os Cheats.....8001F16A FFFF
Destravar filme secreto...8001F28E 0002
Todas as missões e filmes
50001A01 0000 / 3001F2D2 0001

Courier

VLF Disruptor.....300B6229 00BA
Cell Phone Stunner.....300B62DD 00BA
Cell Phone infinito.....800B62EC 03E7
Wolfram P2K.....300B6399 00BA
Wolfram P2K infinito.....800B63A8 03E7
Flash Bang.....300B644D 00BA
Flash Bang infinito.....800B645C 03E7
Fingerprint Scanner.....300B6509 00BA
Briefcase.....300B65C1 00BA
Koffler KSS.....300B6679 00BA
Koffler KSS infinito.....800B6688 03E7
Frinesi Shotgun.....300B6731 00BA
Frinesi Shotgun infinita....800B6740 03E7
Satchel Charge.....300B67E9 00BA
Satchel Charge infinito.. 800B67FA 03E7

King's Ransom

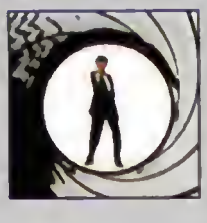
Wolfram P2K.....300B334D 00BA
Wolfram P2K infinito.....800B335C 03E7
Ingalls Type 20.....300B3405 00BA
Ingalls Type 20 infinita.....800B3414 03E7
Frinesi Auto.....300B34BD 00BA
Frinesi Auto infinita..800B34CC 03E7 37
AR36 Sniper.....300B3575 00BA
AR36 Sniper infinita.....800B3584 03E7
Frag Grenade.....300B362D 00BA
Frag Grenade infinita.....800B3638 03E7
Satchel Charge.....300B36E5 00BA
Satchel Charge infinita.....800B36F6 03E7
Cell Phone Stunner infinito
800B39D0 03E7

Cold Reception

Wolfram P2K.....300B00DD 00BA
Wolfram P2K infinito.....800B00EC 03E7
Meyer TMP.....300B0195 00BA
Meyer TMP infinito.....800B01A4 03E7
Grenade Launcher.....300B024D 00BA
Grenade Launcher infinito800B025C 03E7
AR36 Sniper.....300B0305 00BA
AR36 Sniper infinito.....800B0314 03E7

Russian Roulette

Dinheiro no máximo
8009DB6C 967F
8009DB6E 0098

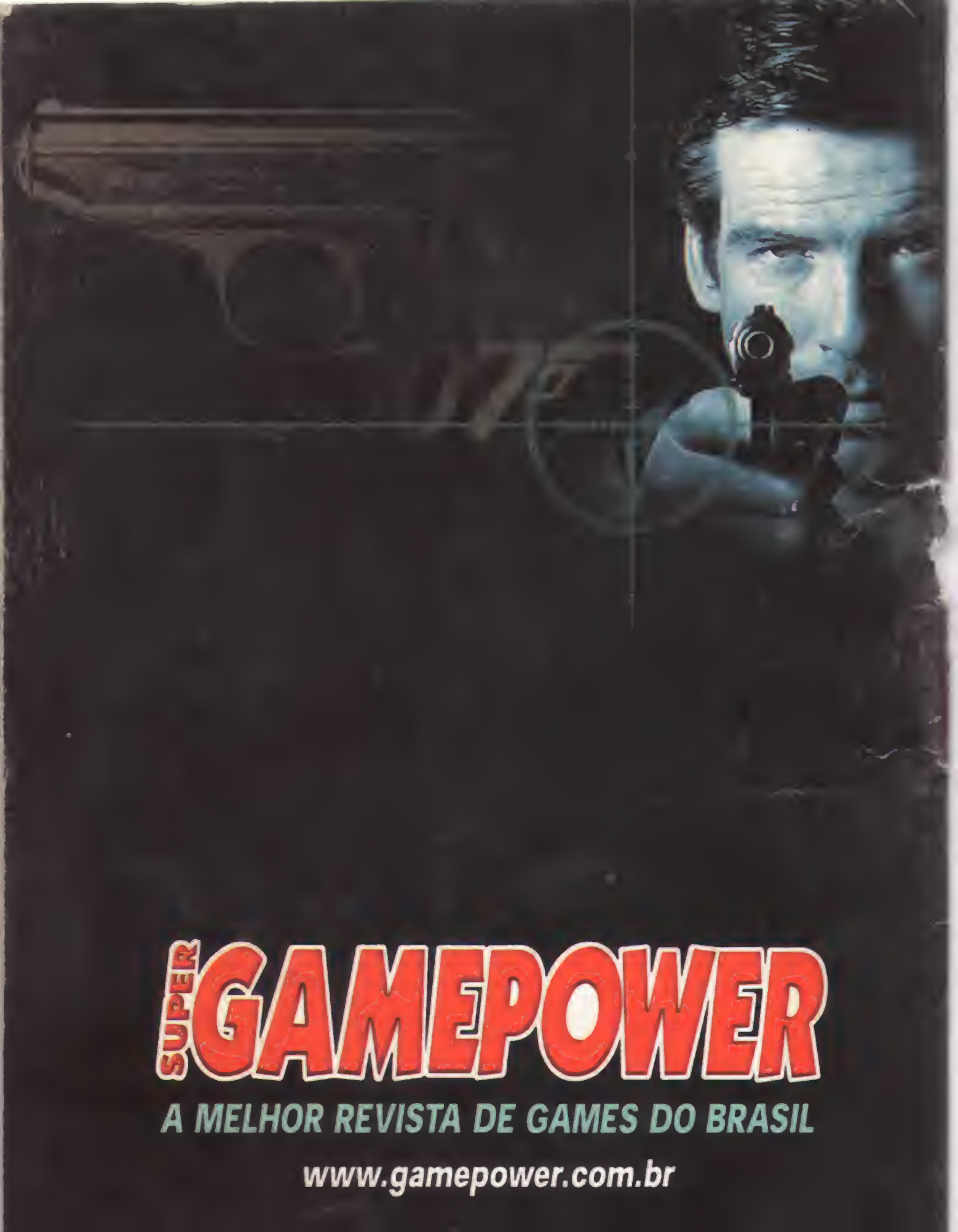


Novas Versões para PS 2 e PC

A saga *The World Is Not Enough* não ficará limitada às versões para Nintendo 64 e PlayStation. Outros dois games, inspirados no mesmo filme, estão prestes a ser lançados, um para PC e outro para PlayStation 2. A grande novidade é que ambos foram baseados na engine gráfica de Quake III, que dará aos jogos uma qualidade impressionante, com cenários pra lá de realistas e personagens e armas muito superiores a todos já vistos. A versão para PC deverá ser lançada agora em março, e a para PlayStation 2 já deveria ter chegado às prateleiras no Natal de 2000, mas sua produção está complexa demais. Isso porque a Electronic Arts fez algumas alterações na engine de Quake para conseguir uma performance ainda melhor. A inteligência artificial dos inimigos na versão para o 128 bits da Sony será assustadora. Dependendo da situação, eles reagirão de um jeito. Da mesma forma que poderão fugir de você se forem perseguidos de surpresa, os adversários avançarão como kamikazes, atirando sem parar. E eles ainda utilizarão o cenário para se esconder, do mesmo jeito que os jogadores costumam fazer. Além de imagens e iluminação impressionantes, a versão para PlayStation terá muita interatividade. Se você atirar na corrente de sustentação de uma plataforma, por exemplo, poderá derrubar os inimigos que estão lá em cima. Será possível também destruir lâmpadas, fazer cadeiras rodopiarem com um tiro de raspão, arrancar as armas das mãos dos inimigos e marcar paredes com furos de balas. Dependendo do local em que você atingir o inimigo, o efeito será diferente: se atirar no braço, ele baixará a guarda para segurar o ferimento; se a bala pegar na perna, ele cairá no chão. Mas o efeito mais impressionante mostrado até agora é menos óbvio: em uma determinada parte, você deverá atirar num cano de vapor e sair correndo da sala, deixando os inimigos perdidos no meio da fumaça.

Imagens de The World Is Not Enough no PS 2

Versão para PC, que deverá ser lançada agora em março


SUPER
GAMEPOWER
A MELHOR REVISTA DE GAMES DO BRASIL
www.gamepower.com.br